

09. 7. 2004

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

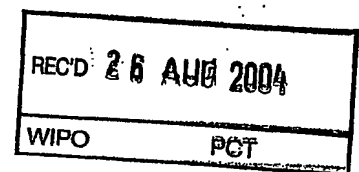
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 4 年 4 月 6 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 4 - 1 1 2 4 2 3
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 4 - 1 1 2 4 2 3]

出 願 人 トヨタ自動車株式会社
Applicant(s):

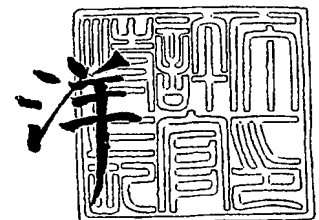


PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 8 月 1 3 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川



BEST AVAILABLE COPY

出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 7 2 4 5 6

【書類名】 特許願
【整理番号】 2004-0236Z
【提出日】 平成16年 4月 6日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 G06T 1/00
【発明者】
 【住所又は居所】 愛知県豊田市トヨタ町1番地 トヨタ自動車株式会社内
 【氏名】 船山 竜士
【発明者】
 【住所又は居所】 愛知県豊田市トヨタ町1番地 トヨタ自動車株式会社内
 【氏名】 鄭 文皓
【発明者】
 【住所又は居所】 愛知県豊田市トヨタ町1番地 トヨタ自動車株式会社内
 【氏名】 大杉 雅道
【特許出願人】
 【識別番号】 000003207
 【氏名又は名称】 トヨタ自動車株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100088155
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 長谷川 芳樹
【選任した代理人】
 【識別番号】 100089978
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 塩田 辰也
【先の出願に基づく優先権主張】
 【出願番号】 特願2003-273590
 【出願日】 平成15年 7月11日
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 014708
 【納付金額】 16,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 9708614

【書類名】特許請求の範囲**【請求項 1】**

単眼カメラで顔を撮像し、撮像した動画像から視線を求める画像処理装置であって、顔画像上の瞳中心の 3 次元構造を静的パラメータと動的パラメータで定義し、前記静的パラメータ及び前記動的パラメータを推定することによって視線を求めることを特徴とする画像処理装置。

【請求項 2】

前記静的パラメータは、カメラ座標系における瞳の奥行きであることを特徴とする請求項 1 に記載する画像処理装置。

【請求項 3】

前記動的パラメータは、眼球の回転パラメータであることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載する画像処理装置。

【請求項 4】

前記眼球の回転パラメータは、眼球の座標系での 2 つの座標軸に対して回転可能である 2 自由度であることを特徴とする請求項 3 に記載する画像処理装置。

【請求項 5】

単眼カメラで 3 次元物体を撮像し、撮像した動画像から 3 次元物体の運動を求める画像処理装置であって、

画像上の 3 次元物体の 3 次元構造を rigid パラメータと non-rigid パラメータで定義し、前記 rigid パラメータ及び前記 non-rigid パラメータを推定することによって 3 次元物体の運動を求めることを特徴とする画像処理装置。

【請求項 6】

前記 rigid パラメータは、モデル座標系における 3 次元物体の特徴点の奥行きであることを特徴とする請求項 5 に記載する画像処理装置。

【請求項 7】

前記 non-rigid パラメータは、モデル座標系における 3 次元物体の特徴点の変化量であることを特徴とする請求項 5 又は請求項 6 に記載する画像処理装置。

【請求項 8】

単眼カメラで顔を撮像し、撮像した動画像から視線を求める画像処理方法であって、顔画像上の瞳中心の 3 次元構造を静的パラメータと動的パラメータで定義し、前記静的パラメータ及び前記動的パラメータを推定することによって視線を求めることを特徴とする画像処理方法。

【請求項 9】

前記静的パラメータは、カメラ座標系における瞳の奥行きであることを特徴とする請求項 8 に記載する画像処理方法。

【請求項 10】

前記動的パラメータは、眼球の回転パラメータであることを特徴とする請求項 8 又は請求項 9 に記載する画像処理方法。

【請求項 11】

前記眼球の回転パラメータは、眼球の座標系での 2 つの座標軸に対して回転可能である 2 自由度であることを特徴とする請求項 10 に記載する画像処理方法。

【請求項 12】

単眼カメラで 3 次元物体を撮像し、撮像した動画像から 3 次元物体の運動を求める画像処理方法であって、

画像上の 3 次元物体の 3 次元構造を rigid パラメータと non-rigid パラメータで定義し、前記 rigid パラメータ及び前記 non-rigid パラメータを推定することによって 3 次元物体の運動を求めることを特徴とする画像処理方法。

【請求項 13】

前記 rigid パラメータは、モデル座標系における 3 次元物体の特徴点の奥行きであることを特徴とする請求項 12 に記載する画像処理方法。

【請求項 1 4】

前記 `non-rigid` パラメータは、モデル座標系における 3 次元物体の特徴点の変化量であることを特徴とする請求項 1 2 又は請求項 1 3 に記載する画像処理方法。

【書類名】明細書

【発明の名称】画像処理装置及び画像処理方法

【技術分野】

【0001】

本発明は、単眼カメラで撮像した3次元物体の動画像に画像処理を施す画像処理装置及び画像処理方法に関するものであり、特に、3次元物体の動画像から3次元物体の運動を推定する画像処理装置及び画像処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

画像処理には、カメラで顔を撮像し、その動画像から顔自体の姿勢や顔の各部の動き等の検出を行うものがある。このような画像処理には、眼の視線を求めるものがある（非特許文献1参照）。非特許文献1には、単眼カメラで顔を撮像し、その動画像から顔を追跡しながら視線を求めていることが記載されている。その視線を求める方法としては、顔の多数の特徴点をカルマンフィルタリングで求め、その求めた特徴点を用いて顔の姿勢及び視線を求めている。

【非特許文献1】 J. Heinzmann and A. Zelinsky, "3-D facial pose and gaze point estimation using a robust real-time tracking paradigm", IEEE Int. Workshop on Automatic Face and Gesture Recognition, pp142-147, 1998

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上記した視線を求める方法では、顔姿勢や視線のパラメータを直接フィルタリングするのではなく、特徴点にのみフィルタリングを行っているので、視線に対しての最適な推定を行えない。また、この方法では、眼の両端の特徴点と瞳の中心点との相対的な位置変化を用いて視線を求めているので、特定の特徴点（すなわち、眼の両端の特徴点）に依存し、視線を求めるのには限界がある。さらに、眼の両端の特徴点と瞳の中心点の相対的な位置変化を用いて視線を求めるが、カメラモデルのアフィン変換[Affine Transformation]を前提としている。そのため、この方法は、一般的な透視投影変換[Perspective Transformation]の下では成り立たないので、応用範囲が狭い。

【0004】

また、顔の場合、様々な表情変化があり、表情に応じて唇等の顔の各部が動く。そのため、顔の姿勢に対応しながら、顔の各部の運動を求めることは非常に難しい。さらに、このような運動を行うのは、顔だけでなく、心臓等の様々な3次元物体に見られる。

【0005】

そこで、本発明は、3次元物体の運動を高精度に求めることができる画像処理装置及び画像処理方法を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る画像処理装置は、単眼カメラで顔を撮像し、撮像した動画像から視線を求める画像処理装置であって、顔画像上の瞳中心の3次元構造を静的パラメータと動的パラメータで定義し、静的パラメータ及び動的パラメータを推定することによって視線を求めることを特徴とする。

【0007】

この画像処理装置では、単眼カメラで顔を撮像した動画像に対して、顔画像上の瞳中心点における3次元構造を静的パラメータと動的パラメータによって定義する。さらに、画像処理装置では、フィルタリング等によって静的パラメータ及び動的パラメータを推定し、この推定値から視線方向を求める。このように、画像処理装置では、実際に起こりうる

瞳の動きを静的パラメータや動的パラメータを用いてモデリングしているので、高精度に視線を推定することができる。また、この画像処理装置は、単眼カメラで、無制限の顔の動きに対応しながら視線の最適推定を行うことができる。

【0008】

本発明に係る画像処理方法は、単眼カメラで顔を撮像し、撮像した動画像から視線を求める画像処理方法であって、顔画像上の瞳中心の3次元構造を静的パラメータと動的パラメータで定義し、静的パラメータ及び動的パラメータを推定することによって視線を求めることを特徴とする。

【0009】

なお、動画像は、時間的に連続した画像である。静的パラメータは、決まった値を元々有しているパラメータであり、例えば、眼球や瞳に関する値である。動的パラメータは、決まった値を有していないパラメータであり、例えば、顔や眼球の動きで変わる値である。

【0010】

本発明の上記画像処理装置及び上記画像処理方法では、静的パラメータは、カメラ座標系における瞳の奥行きであると好適である。さらに、本発明の上記画像処理装置及び上記画像処理方法では、動的パラメータは、眼球の回転パラメータであると好適であり、特に、眼球の回転パラメータは、眼球の座標系での2つの座標軸に対して回転可能である2自由度であると好適である。

【0011】

本発明に係る画像処理装置は、単眼カメラで3次元物体を撮像し、撮像した動画像から3次元物体の運動を求める画像処理装置であって、画像上の3次元物体の3次元構造を rigid パラメータと non-rigid パラメータで定義し、 rigid パラメータ及び non-rigid パラメータを推定することによって3次元物体の運動を求めることを特徴とする。

【0012】

この画像処理装置では、単眼カメラで3次元物体を撮像した動画像に対して、その画像上の3次元物体の3次元構造を rigid パラメータと non-rigid パラメータによって定義する。さらに、画像処理装置では、フィルタリング等によって rigid パラメータ及び non-rigid パラメータを推定し、この推定値から3次元物体の運動を求める。このように、画像処理装置では、実際に起こりうる3次元物体の特徴点の動きを rigid パラメータや non-rigid パラメータを用いてモデリングしているので、non-rigid な変化を伴う3次元物体の運動を高精度に推定することができる。また、この画像処理装置は、単眼カメラで、無制限の3次元物体の動きに対応しながら3次元物体の各部の運動の最適推定を行うことができる。例えば、この画像処理装置を顔の各部の運動を求めるために適用した場合、顔の並進や回転による動きに対応しながら、顔に表情変化がある場合の顔の各部（唇等）の運動を求めることができる。

【0013】

本発明に係る画像処理方法は、単眼カメラで3次元物体を撮像し、撮像した動画像から3次元物体の運動を求める画像処理方法であって、画像上の3次元物体の3次元構造を rigid パラメータと non-rigid パラメータで定義し、 rigid パラメータ及び non-rigid パラメータを推定することによって3次元物体の運動を求めることを特徴とする。

【0014】

なお、3次元物体としては、様々な3次元物体に適用可能であり、特に、3次元物体全体で回転や並進の運動を行うとともに3次元物体の各部で non-rigid な変化をする3次元物体に適用可能であり、例えば、顔や心臓である。 rigid パラメータは、3次元物体の3次元構造における rigid 構造を表すためのパラメータである。 non-rigid パラメータは、3次元物体の3次元構造における non-rigid な変化を表すためのパラメータである。

【0015】

本発明の上記画像処理装置及び上記画像処理方法では、*rigid*パラメータは、モデル座標系における3次元物体の特徴点の奥行きであると好適である。さらに、本発明の上記画像処理装置及び画像処理方法では、*non-rigid*パラメータは、モデル座標系における3次元物体の特徴点の変化量であると好適である。

【0016】

なお、上記した各画像処理方法では、上記した画像処理装置と同様の作用効果を奏する。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、3次元物体の運動を高精度に求めることができる。特に、視線を高精度に求めることができる。また、*non-rigid*な変化を伴う3次元物体の運動を高精度に求めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、図面を参照して、本発明に係る画像処理装置及び画像処理方法の実施の形態を説明する。

【0019】

本実施の形態では、本発明を、単眼カメラで撮像した顔の動画像に画像処理を施す画像処理システムの画像処理装置に適用する。本実施の形態に係る画像処理装置は、コンピュータ上に構成され、顔の動画像から顔における運動を推定することができる装置である。本実施の形態には、2つの形態があり、第1の実施の形態では顔の視線を推定し、第2の実施の形態では顔の各部（唇等）の運動を推定する。なお、本実施の形態では、顔の動きには制限がなく、第1の実施の形態では右眼の視線方向と左眼の視線方向とは同じ方向として視線の推定を行う。

【0020】

図1を参照して、第1の実施の形態に係る画像処理システム1について説明する。図1は、本実施の形態に係る画像処理システムの構成図である。

【0021】

画像処理システム1は、透視投影変換のカメラモデルを用い、非接触で視線推定を行う。画像処理システム1では、画像取得装置2が画像処理装置3に接続され、画像取得装置2によって顔を撮像し、顔の動画像データを取得する。そして、画像処理システム1では、画像処理装置3においてその取得した動画像データから視線の最適推定を行う。画像処理システム1では、必要に応じて、画像処理の過程や結果を出力するためにモニタ（図示せず）等の出力手段が画像処理装置3に接続される。なお、画像処理システム1では、少なくとも視線の推定を行うが、必要に応じて、顔の姿勢の推定等の顔に対する他の画像処理も行う。

【0022】

画像取得装置2は、CCD[Charge Coupled Device]カメラ（図示せず）及びデータ変換装置（図示せず）からなる。CCDカメラは、単眼カメラであり、撮像素子としてCCDを用いている。CCDカメラでは、カメラのレンズから入ってきた光をCCDに集め、CCDにおいて光の情報をデジタルデータに変換して画像データとして出力する。また、CCDカメラでは、撮像対象を時間的に連続して撮像し、時間的に連続した画像（動画像）データを出力する。データ変換装置は、CCDカメラから入力された動画像データの形式を画像処理装置3で取り扱うことができる形式に変換する。画像取得装置2では、CCDカメラで被験者の顔全体を撮像し、データ変換装置でその動画像データを所定の形式に変換して画像処理装置3に出力する。

【0023】

図1～図6を参照して、画像処理装置3について説明する。図2は、カメラ座標系である。図3は、顔が固定の場合のカメラ座標系、顔座標系、眼球座標系、視線座標系である。

。図4は、眼球モデルである。図5は、Dynamic Converging-Connected Gaze Modelである。図6は、顔が動いた場合のカメラ座標系、顔座標系、眼球座標系、視線座標系である。

【0024】

画像処理装置3は、パーソナルコンピュータ等のコンピュータに構成され、3次元モデル初期化部10及び推定部11を備えている。3次元モデル初期化部10及び推定部11は、画像処理装置3用のアプリケーションプログラムをコンピュータ上で実行することによって構築される。

【0025】

なお、画像処理装置3では、 $N+2$ 個 ($i=1, 2, \dots, N+2$) の特徴点を取り扱うが、そのうちの N 個 ($i=1, 2, \dots, N$) が瞳の中心点以外の顔の特徴点であり、2個 ($i=N+1, N+2$) が左右の瞳の中心点である。また、画像処理装置3では、図3及び図6に示す4つの座標系を定義しており、 (X_c, Y_c, Z_c) が画像処理を行う上での基準の座標系であるカメラの座標系であり、 (X_h, Y_h, Z_h) が顔の座標系であり、 (X_e, Y_e, Z_e) が眼球の座標系であり、 (X_g, Y_g, Z_g) が視線(瞳)の座標系である。

【0026】

3次元モデル初期化部10について説明する。3次元モデル初期化部10では、初期フレームに基づいて、顔の特徴点と瞳の特徴点(中心点)の3次元構造を定義する。初期フレームは、動画像における時間的に最初のフレームであり、画像処理を行う上での基準となるフレームである。初期フレームでは、顔が固定であり、顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) がカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) に一致している。

【0027】

3次元モデル初期化部10では、まず、初期フレームの画像から N 個の顔の特徴点 (x_i, y_i, z_i) ($i=1, 2, \dots, N$) を抽出する。そして、3次元モデル初期化部10では、抽出した顔の特徴点 (x_i, y_i, z_i) から式(1)に示す顔の3次元構造を定義する。顔の特徴点 (x_i, y_i, z_i) は、カメラ座標上の位置である。

【数1】

$$\begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} u_i \\ v_i \\ 0 \end{pmatrix} + \alpha_i \begin{pmatrix} u_i \beta \\ v_i \beta \\ 1 \end{pmatrix} \quad \dots (1)$$

$i=1, 2, \dots, N$

x_i, y_i, z_i : カメラ座標系上の顔の特徴点の座標(位置)

u_i, v_i : 顔の特徴点の画像面(CCD)上における座標(観測値)

α_i : 画像面(CCD)から特徴点までの距離(特徴点の奥行き)

$\beta = f^{-1}$, f : カメラの焦点距離

【0028】

式(1)において、 $(u_i, v_i, 0)$ は、顔の特徴点をCCD上に投影した観測点であり、初期フレームで求めた後はその値に固定される。 α_i は、顔の特徴点 (x_i, y_i, z_i) からCCDまでの距離であり、特徴点の奥行きを示している。 β は、CCDカメラの焦点距離 f の逆数(f^{-1})である。

【0029】

なお、図2には、カメラ座標系を示しており、 $(0, 0, -f)$ がCCDカメラの焦点(カメラのレンズの中心)であり、焦点距離 f 離れたところに画像面(すなわち、レンズからの光を受けるCCD)が位置している。カメラ座標系の原点 $(0, 0, 0)$ は、画像面上にある。画像面には、顔の特徴点 (x_c, y_c, z_c) が投影されると、観測点 $(u, v, 0)$ となる。カメラ座標系の Z 軸方向において、原点 $(0, 0, 0)$ から特徴点 (x_c, y_c, z_c) までの奥行きが α となる。カメラ座標系では、焦点距離 f と奥行き α

とに分離されている。

【0030】

次に、3次元モデル初期化部10では、初期フレームの画像から左右の瞳の中心点 (u_i, v_i) ($i=N+1, N+2$) を抽出する。そして、3次元モデル初期化部10では、抽出した瞳の中心点 (u_i, v_i)、眼球の回転角、カメラ座標系上の奥行きで瞳の中心点の3次元構造を定義する。そのために、3次元モデル初期化部10では、カメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c)、顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h)、眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e)、視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) を定義する (図3参照)。なお、画像処理装置3では、初期フレームにおいて、眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) とカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) 及び顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) とはZ軸が平行で向きが逆方向と仮定している。

【0031】

顔が固定で眼球が回転した場合、視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) は、顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) に対して式 (2) のように表される。顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) (カメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c)) から視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) への変換 T_h^g は、顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) (カメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c)) から眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) への変換 T_h^e と眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) から視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) への変換 T_e^g との積によって表される (図3参照)。

【数2】

$$T_h^g = T_h^e T_e^g = \begin{pmatrix} R_{Xh, \pi} & t_h \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} R_e(\phi, \theta) & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \dots (2)$$

$$t_h = \begin{pmatrix} u_i(1 + \beta \alpha_i) \\ v_i(1 + \beta \alpha_i) \\ \alpha_i + r_{eye} \end{pmatrix} \dots (2-1)$$

$$R_{Xh, \pi} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos \pi & -\sin \pi \\ 0 & \sin \pi & \cos \pi \end{pmatrix} \dots (2-2)$$

$$R_e(\phi, \theta) = \begin{pmatrix} \cos \theta & 0 & \sin \theta \\ -\sin \phi \sin \theta & \cos \phi & \sin \phi \cos \theta \\ -\cos \phi \sin \theta & -\sin \phi & \cos \phi \cos \theta \end{pmatrix} \dots (2-3)$$

$i = N+1, N+2$ (左右の瞳の中心点)

T_h^g : 視線座標系の顔座標系に対する変換 (4×4の行列)

T_h^e : 眼球座標系の顔座標系に対する変換 (4×4の行列)

T_e^g : 視線座標系の眼球座標系に対する変換 (4×4の行列)

t_h : 眼球座標系の顔座標系に対する並進移動 (3×1の並進行列)

$R_{Xh, \pi}$: 眼球座標系の顔座標系に対する回転 (3×3の回転行列)

$R_e(\phi, \theta)$: 視線座標系の眼球座標系に対する回転 (3×3の回転行列)

r_{eye} : 眼球の半径

ϕ, θ : 眼球座標系における瞳の中心点の動き (眼球の回転) を示す回転角度

u_i, v_i : 瞳の中心点の画像面 (CCD) 上における座標 (観測値)

α_i : 画像面 (CCD) から瞳の中心点までの距離 (瞳の奥行き)

【0032】

変換 T_h^e は、式 (2-1) による並進移動 t_h と式 (2-2) による回転 $R_{Xh, \pi}$ によって表される (図3参照)。並進移動 t_h は、顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) (カメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c)) から眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) への原点の移動である。回転 $R_{Xh, \pi}$ は、Z軸に対する180°回転である。変換 T_e^g は、式 (2-3) による回転 R_e によって表される (図3参照)。回転 R_e は、図4に示すように、眼球

の回転による瞳の中心点の I_0 から I への回転である。この瞳の中心点である I は、式 (3) で表される。

【数 3】

$$\begin{pmatrix} I \\ 1 \end{pmatrix} = T_h^g \begin{pmatrix} I_0 \\ 1 \end{pmatrix} = T_h^g \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \\ r_{eye} \\ 1 \end{pmatrix} \dots (3)$$

I : 顔座標系からの瞳の中心点

I_0 : 初期フレームでの眼球座標系における瞳の中心点

【0033】

I_0 は、初期フレームにおける瞳の中心点である。 I_0 は、図 4 に示すように、眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) において Z 軸上にあり、 Z 軸上における眼球の半径 r_{eye} に位置する。眼球の回転による瞳の中心点の I_0 から I への移動は、図 4 に示すように、2 つの回転角 θ, ϕ によって規定される。つまり、眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) のうちの Y_e 軸と X_e 軸に対して回転する角度によって規定されている。この 2 つの軸に対して回転可能となっている回転角を動的パラメータとする。 θ, ϕ は、 Y_e 軸と X_e 軸に対して回転可能であることから 2 自由度である。

【0034】

図 4 に示す I_0 を中心とした r_{iris} は、瞳の半径である。瞳の半径 r_{iris} を画像面 (CCD) 上に投影すると、式 (4-1) に示すようになる。さらに、眼球の半径 r_{eye} を画像面上に投影した瞳の半径 s_i によって表すと、式 (4-2) に示すようになる。

【数 4】

$$s_i = \frac{r_{iris}}{1 + \beta \alpha_i} \dots (4-1)$$

$$r_{eye} = \frac{r_{eye}}{r_{iris}} \times \frac{r_{iris}}{s_i} \times s_i = \lambda s_i (1 + \beta \alpha_i) \dots (4-2)$$

$i = N+1, N+2$

s_i : 画像面 (CCD) 上に投影した瞳の半径

r_{iris} : 瞳の半径

λ : 眼球の半径と瞳の半径との半径比

【0035】

式 (4-2) における λ は、眼球と瞳との半径比であり、一般的に人によって差が少ないので一定値と仮定することができる。さらに、左右の眼球の半径も同じ値と仮定すると、式 (5) が成立する。

【数 5】

$$s_{N+1} (1 + \beta \alpha_{N+1}) = s_{N+2} (1 + \beta \alpha_{N+2}) \dots (5)$$

【0036】

式 (5) において、下付き文字の $N+1, N+2$ のうちの一方が左の眼球 (瞳) を示し、他方が右の眼球 (瞳) を示す。

【0037】

3次元モデル初期化部 10 では、式 (2) ~ 式 (5) から、式 (6) に示す顔が固定の場合の眼球運動による瞳の中心点の 3次元構造を定義する。

【数 6】

$$I = \begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} (u_i + \lambda s_i \sin \theta) (1 + \beta \alpha_i) \\ (v_i + \lambda s_i \sin \phi \cos \theta) (1 + \beta \alpha_i) \\ \alpha_i + \lambda s_i (1 - \cos \phi \cos \theta) (1 + \beta \alpha_i) \end{pmatrix} \cdots (6)$$

$i = N+1, N+2$

$$\alpha_{N+2} = \frac{1}{\beta} \left(\frac{s_{N+1}}{s_{N+2}} - 1 \right) + \frac{s_{N+1}}{s_{N+2}} \alpha_{N+1} \cdots (6-1)$$

x_i, y_i, z_i : 顔が固定の場合のカメラ座標系上の瞳の中心点の座標 (位置)

【0038】

式 (6) において、瞳中心点の観測値 (u_i, v_i) は、初期フレームで求められた固定値である。半径比 λ は、実際には人によって異なるがその差が少ないので、人体工学によって求められる一定値を用いる。ちなみに、半径比 λ は、実際に測定した値を用いてもよい。回転角 (θ, ϕ) は、眼球の回転運動によって変わり、未知である。回転角 (θ, ϕ) は、値が決まっていないので、動的パラメータとする。焦点距離 β は、CCDカメラによって変わり、未知である。瞳中心点の奥行き α_i は、決まった値を元々有しているが、未知である。奥行き α_i は、ある決まった値に収束するので、静的パラメータとする。

【0039】

なお、瞳中心点の奥行き α_i は、式 (5) から、式 (6-1) に示すように、左右の瞳の一方の奥行き α_{N+2} を他方の奥行き α_{N+1} で表すことができる。したがって、他方の奥行き α_{N+1} を推定すれば、一方の奥行き α_{N+2} を求めることができる。

【0040】

推定部 11 について説明する。推定部 11 では、顔の運動モデルと眼球の運動モデルを定義し、この 2 つの運動モデルから Dynamic Converging-Connected Gaze Model (以下、DCCGM と記載する) を生成する。そして、推定部 11 では、DCCGM に対して拡張カルマンフィルタリングし、視線を推定する。

【0041】

顔の動きをカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) に対して回転と並進移動で表すと、顔の特徴点 ($x_{ci}, y_{ci}, \beta z_{ci}$) は、式 (7-1) となる。

【数 7】

$$\begin{pmatrix} x_{ci} \\ y_{ci} \\ \beta z_{ci} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & \beta \end{pmatrix} \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ t_z \end{pmatrix} + R_c \bar{m}_i \quad \dots (7-1)$$

$$\bar{m}_i = \begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} u_i + \alpha_i u_i \beta \\ v_i + \alpha_i v_i \beta \\ \alpha_i \end{pmatrix} \quad \dots (7-1-1)$$

$$\bar{o}_i = \begin{pmatrix} \frac{x_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \\ \frac{y_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \end{pmatrix} \quad \dots (7-2)$$

$$\bar{O} = \begin{pmatrix} \bar{o}_1 \\ \bar{o}_2 \\ \vdots \\ \bar{o}_N \end{pmatrix} \quad \dots (7-3)$$

$i = 1, 2, \dots, N$

x_{ci}, y_{ci}, z_{ci} : 顔が動いた場合の顔の特徴点をカメラ座標系上に投影した座標

t_x, t_y, t_z : 顔座標系のカメラ座標系に対する並進移動量

R_c : 顔座標系のカメラ座標系に対する回転 (3×3 の回転行列)

\bar{o}_i : (x_{ci}, y_{ci}, z_{ci}) を画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

\bar{O} : 全ての顔の特徴点を画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

【0042】

式 (7-1) において、(t_x, t_y, t_z) はカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) からの 3×1 の並進行列であり、 R_c はカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) からの 3×3 の回転行列であり、 m_i ベクトルは式 (1) から式 (7-1-1) で表すことができる。

【0043】

この顔の特徴点 ($x_{ci}, y_{ci}, \beta z_{ci}$) を画像面 (CCD) 上に投影した o_i ベクトル (観測ベクトル) は、式 (7-1) から式 (7-2) で表すことができる。ここで、全ての顔の特徴点 ($i = 1, 2, \dots, N$) に対する観測ベクトルである O ベクトルは、式 (7-3) で表すことができる。このように、推定部 11 では、顔の特徴点に対する観測モデルを表す。

【0044】

そして、推定部 11 では、この顔の運動モデルの状態変数である p ベクトルを式 (8-1) で定義する。 p ベクトルは、顔の姿勢と構造パラメータで構成される。さらに、推定部 11 では、顔の運動モデルの状態空間表現を式 (8-2) で定義する。

【数8】

$$\bar{p} = \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ \beta t_z \\ w_x \\ w_y \\ w_z \\ \beta \\ \alpha_1 \\ \alpha_2 \\ \vdots \\ \alpha_{N+1} \end{pmatrix} \quad \dots (8-1)$$

$$\bar{p}_t = A^{(1)} \bar{p}_{t-1} + \mu_t^{(1)} \quad \dots (8-2)$$

\bar{p} : 顔の運動モデルの状態変数

w_x, w_y, w_z : 前フレームからの各軸の回転量 (回転行列 R_c に関する量)

\bar{p}_t : 現時点での顔の運動モデルの状態変数

\bar{p}_{t-1} : 一時刻前での顔の運動モデルの状態変数

$A^{(1)}$: 状態遷移行列

$\mu_t^{(1)}$: ノイズ (ゼロの平均と $Q^{(1)}$ で構成されるガウシアン分布のランダムベクトル)

$Q^{(1)}$: ノイズの分散共分散行列

【0045】

式 (8-1) において、 $(t_x, t_y, \beta t_z)$ は顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) のカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) に対する並進移動量であり、 (w_x, w_y, w_z) は前フレームからのカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) に対する各軸の回転量であり、 β は CCD カメラの焦点距離の逆数であり、 $\alpha_1 \sim \alpha_{N+1}$ は顔の特徴点と瞳中心点の各奥行きである。式 (8-2) において、下付き文字の t は現時点 (現フレーム) を示し、下付き文字の $t-1$ は一時刻前 (前フレーム) を示し、 $A^{(1)}$ は現状態と一時刻前の状態との顔の運動特性を表す状態遷移行列であり、 $\mu_t^{(1)}$ は現状態と一時刻前の状態とのノイズを表す。特に、 $\mu_t^{(1)}$ は、ゼロの平均と分散共分散行列で構成されるガウシアン分布のランダムベクトルである。

【0046】

また、推定部 11 では、眼球の運動モデルの状態変数である q ベクトルを式 (9-1) で定義する。 q ベクトルは、2 自由度の回転パラメータで構成される。さらに、推定部 11 では、眼球の運動モデルの状態空間表現を式 (9-2) で定義する。

【数 9】

$$\bar{q} = \begin{pmatrix} \phi \\ \theta \end{pmatrix} \cdots (9-1)$$

$$\bar{q}_t = A^{(2)} \bar{q}_{t-1} + \mu_t^{(2)} \cdots (9-2)$$

\bar{q} : 眼球の運動モデルの状態変数

\bar{q}_t : 現時点での眼球の運動モデルの状態変数

\bar{q}_{t-1} : 一時刻前の眼球の運動モデルの状態変数

$A^{(2)}$: 状態遷移行列

$\mu_t^{(2)}$: ノイズ (ゼロの平均と $Q^{(2)}$ で構成されるガウシアン分布のランダムベクトル)

$Q^{(2)}$: ノイズの分散共分散行列

【0047】

式 (9-1) において、 (θ, ϕ) は眼球の回転を表す 2 つの回転角である (図 4 参照)。式 (9-2) において、 $A^{(2)}$ は現状態と一時刻前の状態との眼球の運動特性を表す状態遷移行列であり、 $\mu_t^{(2)}$ は現状態と一時刻前の状態とのノイズを表す。

【0048】

式 (1) と式 (6) から判るように、顔の特徴点と瞳の中心点の 3 次元構造は初期フレームの画像座標を求めて定義する面では同じであるが、瞳の中心点の 3 次元構造にはそれに動的な画像上の移動量 (θ, ϕ) が加えられている。そこで、この眼球座標系 (X_e, Y_e, Z_e) が動くのに対応するために、図 5 に示すように、顔の運動モデルと眼球の運動モデルとを結合し、一点に集中させる DCCGM を生成する。図 5 に示す O_t ベクトル ($t = 1, 2, \dots$) は、顔の運動モデルの状態変数 p ベクトルと眼球の運動モデルの状態変数 q ベクトルを結合した観測ベクトルである。 O_t ベクトルは、顔の特徴点 ($i = 1, 2, \dots, N$) 及び瞳の中心点 ($i = N+1, N+2$) の全てのモデル点を画像面 (CCD) 上に投影した座標で構成される。

【0049】

推定部 11 では、式 (8-1)、式 (8-2) で示す顔の運動モデルと式 (9-1)、式 (9-2) で示す眼球の運動モデルから DCCGM の状態空間表現を式 (10-1) で定義する。さらに、推定部 11 では、観測ベクトルである O_t ベクトルを式 (10-2) で定義する。 O_t ベクトルは、 $(N+2)$ 個分の o_i ベクトルを含んでいる。

【数 10】

$$\bar{X}_t = \begin{pmatrix} \bar{p}_t \\ \bar{q}_t \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} A^{(1)} & 0 \\ 0 & A^{(2)} \end{pmatrix} \bar{X}_{t-1} + \begin{pmatrix} \mu_t^{(1)} \\ \mu_t^{(2)} \end{pmatrix} \quad \dots (10-1)$$

$$\bar{O}_t = \begin{pmatrix} \bar{o}_1 \\ \bar{o}_2 \\ \vdots \\ \bar{o}_{N+1} \\ \bar{o}_{N+2} \end{pmatrix} = f(\bar{X}_t) + v_t \quad \dots (10-2)$$

\bar{X}_t : 現時点でのDynamic Converging-Connected Gaze Modelの状態変数

\bar{X}_{t-1} : 一時刻前のDynamic Converging-Connected Gaze Modelの状態変数

\bar{O}_t : 全ての特徴点のDynamic Converging-Connected Gaze Model
に対する画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

\bar{o}_i : Dynamic Converging-Connected Gaze Modelの各モデル点を
画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

$f()$: 観測関数

v_t : ノイズ

【0050】

式 (10-1) において、 X_t ベクトルは、顔の運動モデルと眼球の運動モデルの状態変数を示す p_t ベクトルと q_t ベクトルからなる DCCGM の状態変数である。式 (10-2) において、 $f()$ は観測関数であり、 v_t はノイズを表す。

【0051】

推定部 11 では、式 (1) で定義した顔の特徴点 ($i = 1, 2, \dots, N$) と式 (6) で定義した瞳の中心点 ($i = N+1, N+2$) の剛性変換 (回転と並進移動) である式 (11) を顔が動いた場合の 3 次元構造として定義する。

【数 11】

$$\begin{pmatrix} x_{ci} \\ y_{ci} \\ z_{ci} \\ 1 \end{pmatrix} = T_c^h \begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} R_c & t_c \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \\ 1 \end{pmatrix} \quad \dots (11)$$

$i = 1, 2, \dots, N, N+1, N+2$

x_{ci}, y_{ci}, z_{ci} : 顔が動いた場合の顔の特徴点及び瞳の中心点をカメラ座標上に投影した座標

T_c^h : 顔座標系のカメラ座標系に対する変換 (4×4 の行列)

R_c : 顔座標系のカメラ座標系に対する回転 (3×3 の回転行列)

t_c : 顔座標系のカメラ座標系に対する並進移動 (3×1 の並進行列)

【0052】

式 (11) において、 T_c^h はカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) から顔座標系 (X_h, Y_h, Z_h) への変換であり、 R_c はカメラ座標系に対する顔の回転を示す 3×3 の回転行列であり、 t_c はカメラ座標系に対する顔の位置移動を示す 3×1 の並進行列である (図 6 参照)。この顔の動きには、制限がなく、回転行列 R_c と並進行列 t_c によってあらゆる動きを表すことができる。また、式 (11) では、顔の特徴点 ($i = 1, 2, \dots, N$) のときには式 (1) で示す (x_i, y_i, z_i) を用い、瞳の中心点 ($i = N+1, N+2$) のときには式 (6) で示す (x_i, y_i, z_i) を用いる。

【0053】

さらに、推定部11では、式(11)で示す顔の特徴点及び瞳の中心点(x_{ci} , y_{ci} , z_{ci})を画像面(CCD)上に投影した o_i ベクトル(観測ベクトル)を式(12)で定義する。

【数12】

$$\vec{o}_i = \begin{pmatrix} \frac{x_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \\ \frac{y_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \end{pmatrix} \dots (12)$$

$i = 1, 2, \dots, N, N+1, N+2$

\vec{o}_i : x_{ci} , y_{ci} , z_{ci} を画像面(CCD)上に投影した観測ベクトル

【0054】

このように、推定部11では、式(10-2)で示す観測ベクトル O_t から状態変数 X_t を推定するために、顔が動いた場合の3次元構造と観測ベクトル o_i を定義している。

【0055】

そして、推定部11では、式(10-2)の観測ベクトル O_t に対して拡張カルマンフィルタリングを施し、式(10-1)の状態変数である X_t ベクトル(すなわち、顔の運動モデルの状態変数である p ベクトル及び眼球の運動モデルである q ベクトル)の各パラメータ($\alpha_1 \sim \alpha_{N+2}$, β , θ , ϕ 等)を推定する。この観測過程では、式(12)の観測ベクトル o_i 及び式(11)の3次元構造を用いる。

【0056】

さらに、推定部11では、フィルタリングによって推定した各パラメータからカメラ座標系(X_c , Y_c , Z_c)に対する視線座標系(X_g , Y_g , Z_g)への変換 T_c^g を求める。変換 T_c^g は、式(13)に示すように、カメラ座標系(X_c , Y_c , Z_c)から顔座標系(X_h , Y_h , Z_h)への変換 T_c^h と顔座標系(X_h , Y_h , Z_h)から視線座標系(X_g , Y_g , Z_g)への変換 T_h^g との積である。変換 T_c^h は、式(11)に示すように、顔の動きに応じて回転行列 R_c 及び並進行列 t_c が設定される。変換 T_h^g は、式(2)に示すように、 p ベクトル及び q ベクトルの各パラメータの推定値を用いて設定される。

【数13】

$$T_c^g = T_c^h T_h^g = \begin{pmatrix} R & t \\ 0 & 1 \end{pmatrix} \dots (13)$$

$$R = \begin{pmatrix} R_{11} & R_{12} & R_{13} \\ R_{21} & R_{22} & R_{23} \\ R_{31} & R_{32} & R_{33} \end{pmatrix} \dots (13-1)$$

T_c^g : 視線座標系のカメラ座標系に対する変換(4×4の行列)

T_c^h : 顔座標系のカメラ座標系に対する変換(4×4の行列)

T_h^g : 視線座標系の顔座標系に対する変換(4×4の行列)

R : 視線座標系のカメラ座標系に対する回転(3×3の回転行列)

t : 視線座標系のカメラ座標系に対する並進移動(3×1の並進行列)

【0057】

式(13)において、 R はカメラ座標系(X_c , Y_c , Z_c)に対する瞳の中心点の回転を示す3×3の回転行列であり、 t はカメラ座標系(X_c , Y_c , Z_c)に対する瞳の中心点の位置移動を示す3×1の並進行列である(図6参照)。

【0058】

そして、推定部 11 では、並進行列 t で示される位置を始点として回転行列 R の 3 番目の列ベクトル $(R_{13}, R_{23}, R_{33})^T$ で示す方向を視線方向とする。この視線方向は、左右の眼で同じ方向である。ちなみに、回転行列 R の 3 番目の列ベクトルは、視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) における Z 軸方向である。

【0059】

このように、画像処理装置 3 では、顔の運動モデルと眼球の運動モデルとを結合した DCCGM を生成し、DCCGM に対する拡張カルマンフィルタによって静的パラメータ及び動的パラメータを推定する。そして、画像処理装置 3 では、その各パラメータの推定値からカメラ座標系 (X_c, Y_c, Z_c) から視線座標系 (X_g, Y_g, Z_g) への変換行列を求め、視線方向を求める。

【0060】

図 7 に、画像処理システム 1 によって実際に推定した視線方向を顔画像に描いた一例を示す。この例では、 320×240 の画像サイズを有する動画像を用いている。図 7 では、黒矢印で顔姿勢の方向を示し、白矢印で視線方向を示し、大きい白丸で瞳の外周を示し、多数の小さい白丸で顔の特徴点を示している。図 7 (a) の例では、顔姿勢が左方向であり、視線が顔姿勢より中心よりの左方向である。図 7 (b) の例では、顔姿勢が右方向であり、視線が左方向である。

【0061】

画像処理システム 1 (画像処理装置 3) によれば、実際に起こりうる瞳の動きを数式でモデリングするとともに静的パラメータや動的パラメータを直接フィルタリングしているので、視線方向を高精度に推定することができる。また、画像処理システム 1 では、単眼カメラで制限のない顔の動きに対して視線の推定が可能である。さらに、画像処理システム 1 では、最も一般的な透視投影変換をカメラモデルに使用しているので、応用範囲が広い。また、画像処理システム 1 では、非接触式で視線の推定が可能であり、高価なカメラシステムや装置を必要としない。

【0062】

第 2 の実施の実施の形態に係る画像処理システムを説明する前に、図 8 を参照して、顔の唇の運動について説明しておく。図 8 は、顔の唇の各特徴点を示す顔画像であり、(a) が顔の動き及び唇の動きが初期状態の場合であり、(b) が唇のみが動いた場合であり、(c) が (b) の唇の動きに顔の動きを伴った場合である。

【0063】

図 8 (a) の顔画像では、顔が真正面を向いており、唇が閉じた状態である初期状態を示す。唇には、左右端及び中央の上下端に特徴点 (十印参照) が設定されている。図 8 (b) の顔画像では、顔が真正面を向いたままで、唇を開いた状態を示す。このように、唇の動きによって、唇の特徴点に変化する。図 8 (c) の顔画像では、顔が斜め前方を向き、唇を開いた状態を示す。このように、顔の動きを伴うことによって、唇の特徴点が更に変化する。つまり、顔の運動と唇の 3 次元形状の変化によって、これら 3 つの画像上の特徴点の動きはお互いに異なる。

【0064】

このように、唇に設定された特徴点の動きから唇の運動情報を求める場合、顔画像上の特徴点には顔の動きと唇の動きとが混在する。そのため、顔の運動と唇の 3 次元形状の構造が判らなないと、non-rigid な変化をする唇の運動情報を求めることができない。そこで、第 2 の実施の形態では、顔の 3 次元構造を、rigid 構造を表すための rigid パラメータと non-rigid な変化を表すための non-rigid パラメータによって定義する。rigid 構造は、顔に表情の変化がない場合 (顔の 3 次元形状に non-rigid な変化がない場合) の顔の 3 次元構造である。non-rigid な変化は、顔の表情の変化による顔の 3 次元構造の変化である。なお、顔には、non-rigid な変化をする箇所としては、唇だけでなく、目、鼻、頬等の様々な箇所がある。

【0065】

それでは、図 1 を参照して、第 2 の実施の形態に係る画像処理システム 21 について説

明する。なお、第2の実施の形態では、第1の実施の形態に係る画像処理システムと同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0066】

画像処理システム21は、透視投影変換のカメラモデルを用い、非接触で顔の各部（唇等）の運動の推定を行う。画像処理システム21では、画像取得装置2が画像処理装置23に接続され、画像処理装置23において画像取得装置2で取得した動画像データから顔の各部の運動の最適推定を行う。画像処理システム21でも、必要に応じて、モニタ等の出力手段が画像処理装置23に接続される。

【0067】

図1、図9及び図10を参照して、画像処理装置23について説明する。図9は、モデル座標系である。図10は、顔が並進及び回転運動した場合のモデル座標系である。

【0068】

画像処理装置23は、第1の実施の形態に係る画像処理装置3と同様の装置であり、3次元モデル初期化部30及び推定部31を備えるが、各部30、31で行う処理が異なる。なお、画像処理装置23では、N個（ $i=1, 2, \dots, N$ ）の特徴点を取り扱う。また、画像処理装置23では、画像処理を行う上での基準の座標系であるモデル座標系（ X_c, Y_c, Z_c ）を定義する。

【0069】

3次元モデル初期化部30について説明する。3次元モデル初期化部30では、初期フレームに基づいて、顔の特徴点の3次元構造を定義する。初期フレームでは、顔が固定であり、顔座標系（ X_h, Y_h, Z_h ）がカメラ座標系（ X_c, Y_c, Z_c ）に一致している。なお、第2の実施の形態では、このカメラ座標系（ X_c, Y_c, Z_c ）をモデル座標系として定義している。

【0070】

3次元モデル初期化部30では、まず、初期フレームの画像からN個の顔の特徴点（ x_i, y_i, z_i ）（ $i=1, 2, \dots, N$ ）を抽出する。そして、3次元モデル初期化部30では、抽出した顔の特徴点（ x_i, y_i, z_i ）から式（1）に示す顔の3次元構造を定義する。顔の特徴点（ x_i, y_i, z_i ）は、モデル座標上の位置である。

【数14】

$$\vec{m}_i = \begin{pmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} (u_i + \phi_i) & (1 + \alpha_i \beta) \\ (v_i + \zeta_i) & (1 + \alpha_i \beta) \\ \alpha_i + \delta_i \end{pmatrix} \cdots (14)$$

$i = 1, 2, \dots, N$

x_i, y_i, z_i : モデル座標系上の顔の特徴点の座標（位置）

u_i, v_i : 顔の特徴点の画像面（CCD）上における座標（観測値）

α_i : 画像面（CCD）から特徴点までの距離（特徴点の奥行き）

ϕ_i : u_i の初期フレームから現フレームまでの変化量

ζ_i : v_i の初期フレームから現フレームまでの変化量

δ_i : α_i の初期フレームから現フレームまでの変化量

$\beta = f^{-1}$, f : カメラの焦点距離

【0071】

図9には、初期フレームで定義するモデル座標系を示しており、（0, 0, -f）がCCDカメラの焦点であり、焦点距離f離れたところに画像面が位置している。モデル座標系の原点（0, 0, 0）は、画像面上にある。画像面には、顔の特徴点（ x_i, y_i, z_i ）が投影されると、観測点（ $u_i, v_i, 0$ ）となる。モデル座標系のZ軸方向において、原点（0, 0, 0）から特徴点（ x_i, y_i, z_i ）までの奥行きが α_i となる。モ

デル座標系では、焦点距離 f と奥行き α とに分離されている。

【0072】

式(14)は、モデル座標系での顔の特徴点を示している。 $(u_i, v_i, 0)$ は、顔の特徴点をCCD上に投影した観測点(画像座標)であり、初期フレームで求めた後はその値に固定される。 α_i は、顔の特徴点 (x_i, y_i, z_i) からCCDまでの距離であり、特徴点の奥行きを示している。 α_i は、決まった値を有しているが、未知である。 ψ_i は、初期フレームから現フレームまでの u_i の変化量であり、画像上の特徴点のピクセル移動量を示す。 ξ_i は、初期フレームから現フレームまでの v_i の変化量であり、画像上の特徴点のピクセル移動量を示す。 δ_i は、初期フレームから現フレームまでの α_i の変化量であり、奥行き α_i の移動量を示す。 ψ_i, ξ_i, δ_i は、顔の表情の変化に応じて変化する値であり、未知である。 β は、CCDカメラの焦点距離 f の逆数(f^{-1})であり、CCDカメラによって変わり、未知である。

【0073】

各特徴点の奥行き α_i は、顔の各特徴点の3次元構造のrigid構造を表し、顔の3次元形状に対応する。また、 ψ_i, ξ_i, δ_i は、顔の各特徴点の3次元構造のnon-rigidな変化を表す、唇の動き等の顔の表情の変化に対応する。奥行き α_i の移動量 δ_i は、顔の表情が変化した場合(すなわち、顔の3次元形状がnon-rigidな変化をした場合)、その値は殆ど変わらないので、無視することができる。したがって、 δ_i を0とし、初期フレームから現フレームまでの画像を用いて、モデル座標系上における初期フレームでの特徴点からのピクセル移動量(ψ_i, ξ_i)を帰納的に推定することにより、顔の各特徴点でのnon-rigidな変化を求めることになる。

【0074】

1つの3次元特徴点に対しては、一般にrigid構造とそのnon-rigidな変化を表すためには6個のパラメータが必要であるが、ここでは3つのパラメータでそれを可能としている。すなわち、rigid構造を表すためのrigidパラメータ(α_i)とnon-rigidな変化を表すためのnon-rigidパラメータ(ψ_i, ξ_i)の3つのパラメータである。

【0075】

推定部31について説明する。推定部31では、顔の運動モデルを定義し、顔の運動モデルに対して拡張カルマンフィルタリングし、顔の各部の運動を推定する。

【0076】

顔の動きをモデル座標系 (X_c, Y_c, Z_c) に対して回転と並進移動で表すと、顔の特徴点 $(x_{ci}, y_{ci}, \beta z_{ci})$ は、式(15-1)となる(図10参照)。

【数 15】

$$\begin{pmatrix} x_{ci} \\ y_{ci} \\ \beta z_{ci} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & \beta \end{pmatrix} \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ t_z \end{pmatrix} + R_c \vec{m}_i \quad \dots (15-1)$$

$$\vec{o}_i = \begin{pmatrix} \frac{x_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \\ \frac{y_{ci}}{1 + \beta z_{ci}} \end{pmatrix} \quad \dots (15-2)$$

$$\vec{O} = \begin{pmatrix} \vec{o}_1 \\ \vec{o}_2 \\ \vdots \\ \vec{o}_N \end{pmatrix} \quad \dots (15-3)$$

$i = 1, 2, \dots, N$

x_{ci}, y_{ci}, z_{ci} : 顔が動いた場合の顔の特徴点をモデル座標系上に投影した座標

t_x, t_y, t_z : 顔のモデル座標系に対する並進移動量

R_c : 顔のモデル座標系に対する回転 (3×3 の回転行列)

\vec{o}_i : (x_{ci}, y_{ci}, z_{ci}) を画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

\vec{O} : 全ての顔の特徴点を画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

【0077】

式 (15-1) において、(t_x, t_y, t_z) はモデル座標系 (X_i, Y_i, Z_i) からの 3×1 の並進行列 t_c であり、 R_c はモデル座標系 (X_c, Y_c, Z_c) からの 3×3 の回転行列であり、 m_i ベクトルは式 (14) で表すことができる。顔の動きには、制限がなく、並進行列 t_c と回転行列 R_c によってあらゆる動きを表すことができる。

【0078】

この顔の特徴点 ($x_{ci}, y_{ci}, \beta z_{ci}$) を画像面 (CCD) 上に投影した \vec{o}_i ベクトル (観測ベクトル) は、式 (15-1) から式 (15-2) で表すことができる (図 10 参照)。ここで、全ての顔の特徴点 ($i = 1, 2, \dots, N$) に対する観測ベクトルである \vec{O} ベクトルは、式 (15-3) で表すことができる。このように、推定部 31 では、顔の特徴点に対する観測モデルを表す。

【0079】

そして、推定部 31 では、この顔の運動モデルの状態変数である X ベクトルを式 (16-1) で定義する。 X ベクトルは、顔の姿勢と rigid パラメータ及び non-rigid パラメータで構成される。さらに、推定部 31 では、顔の運動モデルの状態空間表現を式 (16-2) で定義する。

【数 16】

$$\bar{X} = \begin{pmatrix} t_x \\ t_y \\ \beta t_z \\ w_x \\ w_y \\ w_z \\ \beta \\ \alpha_1 \\ \alpha_2 \\ \vdots \\ \alpha_N \\ \phi_1 \\ \phi_2 \\ \vdots \\ \phi_N \\ \zeta_1 \\ \zeta_2 \\ \vdots \\ \zeta_N \end{pmatrix} \quad \dots (16-1)$$

$$\bar{X}_t = A^{(1)} \bar{X}_{t-1} + \mu_t^{(1)} \quad \dots (16-2)$$

\bar{X} : 顔の運動モデルの状態変数

t_x, t_y, t_z : 顔のモデル座標系における並進移動量

w_x, w_y, w_z : 前フレームからの各軸の回転量 (回転行列 R_c に関する量)

\bar{X}_t : 現時点 (現フレーム) での顔の運動モデルの状態変数

\bar{X}_{t-1} : 一時刻前 (前フレーム) での顔の運動モデルの状態変数

$A^{(1)}$: 状態遷移行列

$\mu_t^{(1)}$: ノイズ (ゼロの平均と $Q^{(1)}$ で構成されるガウシアン分布のランダムベクトル)

$Q^{(1)}$: ノイズの分散共分散行列

【0080】

式 (16-1) において、 $(t_x, t_y, \beta t_z)$ は顔のモデル座標系 (X_c, Y_c, Z_c) における並進移動量であり、 (w_x, w_y, w_z) は前フレームからのモデル座標系 (X_c, Y_c, Z_c) における各軸の回転量であり、 β は CCD カメラの焦点距離の逆数であり、 $\alpha_1 \sim \alpha_N$ は顔の特徴点の各奥行きであり、 $\phi_1 \sim \phi_N$ は画像上の特徴点座標である $u_1 \sim u_N$ の初期フレームから現フレームまでの各変化量であり、 $\zeta_1 \sim \zeta_N$ は画像上の特徴点座標である $v_1 \sim v_N$ の初期フレームから現フレームまでの各変化量である。式 (16-2) において、下付き文字の t は現時点 (現フレーム) を示し、下付き文字の $t-1$ は一時刻前 (前フレーム) を示し、 $A^{(1)}$ は現状態と一時刻前の状態との顔の運動特性を表す状態遷移行列であり、 $\mu_t^{(1)}$ は現状態と一時刻前の状態とのノイズを表す。特に、 $\mu_t^{(1)}$ は、ゼロの平均と分散共分散行列で構成されるガウシアン分布のランダムベクトルである。

【0081】

さらに、推定部 31 では、顔の運動モデルの状態変数である X_t ベクトルと観測ベクトルである O_t ベクトルとの関係を式 (17) で定義する。 O_t ベクトルは、 N 個分の o_i ベクトルを含んでいる。式 (17) において、 $f()$ は観測関数であり、 v_t はノイズを

表す。ここで、 X_t ベクトルを変数とする観測関数 $f_i()$ は、各特徴点 (x_{ci}, y_{ci}, z_{ci}) の観測関数 $f_i()$ により、式 (17-1) で表すことができる。さらに、推定部 31 では、式 (17) で示す観測ベクトル O_t から状態変数 X_t を推定するために、顔の各特徴点 (x_{ci}, y_{ci}, z_{ci}) を画像面 (CCD) 上に投影した o_i ベクトル (観測ベクトル) を式 (17-2) で定義する。

【数 17】

$$\bar{O}_t = \begin{pmatrix} \bar{o}_1 \\ \bar{o}_2 \\ \vdots \\ \bar{o}_N \end{pmatrix} = f(\bar{X}_t) + v_t \quad \dots (17)$$

$$f(\bar{X}_t) = \begin{pmatrix} f_1(\bar{X}_t) \\ \vdots \\ f_N(\bar{X}_t) \end{pmatrix} \quad \dots (17-1)$$

$$\bar{o}_i = \begin{pmatrix} x_{ci} \\ 1 + \beta z_{ci} \\ y_{ci} \\ 1 + \beta z_{ci} \end{pmatrix} = f_i(\bar{X}_t) \quad \dots (17-2)$$

$i = 1, 2, \dots, N$

\bar{O}_t : 全ての特徴点に対する画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

\bar{o}_i : (x_{ci}, y_{ci}, z_{ci}) を画像面 (CCD) 上に投影した観測ベクトル

\bar{X}_t : 現時点 (現フレーム) での顔の運動モデルの状態変数

$f_i()$: 観測関数

v_t : ノイズ (ゼロの平均と $R^{(1)}$ で構成されるガウシアン分布のランダムベクトル)

$R^{(1)}$: ノイズの分散共分散行列

【0082】

式 (17) から、状態変数である X_t ベクトルと観測ベクトルである O_t ベクトルとの関係は非線形であることが判る。そこで、推定部 31 では、式 (17) の観測ベクトル O_t に対して拡張カルマンフィルタリングを施し、式 (16-1) の顔の運動モデルの状態変数である X_t ベクトルの各パラメータ ($t_x, t_y, \beta t_z, w_x, w_y, w_z, \alpha_1 \sim \alpha_N, \beta, \phi_1 \sim \phi_N, \xi_1 \sim \xi_N$) を推定する。この観測過程では、式 (15-2) の観測ベクトル o_i 及び式 (15-1) の 3 次元構造を用いる。

【0083】

そして、推定部 31 では、推定したパラメータを用いて、顔の並進及び回転運動を考慮しながら、顔の 3 次元構造と初期フレームで設定した特徴点の *non-rigid* な変化を推定し、顔の各部の運動情報を求める。

【0084】

このように、画像処理装置 23 では、顔の運動モデルに対する拡張カルマンフィルタによって状態変数である X_t ベクトルの各パラメータを推定し、顔の並進及び回転の運動、顔の各特徴点での *rigid* 構造及び顔の各特徴点での *non-rigid* 変化を推定する。そして、画像処理装置 23 では、各パラメータの推定値から、顔の動きに対応しながら *non-rigid* な変形を伴う顔の各部の運動を求めている。

【0085】

画像処理システム21(画像処理装置23)によれば、顔の3次元構造をrigidパラメータ及びnon-rigidパラメータでモデリングするとともにrigidパラメータやnon-rigidパラメータを直接フィルタリングしているので、顔の表情が変化した場合でも、顔の各部の運動を高精度に推定することができる。特に、画像処理システム21では、顔の動きに関わらず、顔の各部のnon-rigidな運動情報を求めることができる。また、画像処理システム21では、単眼カメラで制限のない顔の動きに対して顔の各部の運動の推定が可能である。さらに、画像処理システム21では、最も一般的な透視投影変換をカメラモデルに使用しているので、応用範囲が広い。また、画像処理システム21では、非接触式で顔の各部の運動の推定が可能であり、高価なカメラシステムや装置を必要としない。

【0086】

以上、本発明に係る実施の形態について説明したが、本発明は上記実施の形態に限定されることなく様々な形態で実施される。

【0087】

例えば、本実施の形態ではコンピュータでアプリケーションプログラムを実行することによって画像処理装置を構成したが、視線や顔の各部の運動を推定するための専用の画像処理装置で構成してもよいし、あるいは、人の視線情報や顔の各部の運動情報を必要とする装置(例えば、ロボット、自動車の安全装置)に組み込まれる構成でもよい。

【0088】

また、本実施の形態では視線を推定するための画像処理装置とnon-rigidな変化を伴う顔の各部の運動を推定するための画像処理装置を別々に構成したが、視線とnon-rigidな変化を伴う顔の各部の運動を推定するための画像処理装置を一体で構成してもよい。

【0089】

また、本実施の形態では状態変数を推定するために拡張カルマンフィルタを用いたが、他のフィルタやフィルタ以外の手段等によって推定してもよい。

【0090】

また、第2の実施の形態では3次元物体として顔に適用したが、3次元物体全体が並進及び回転運動をするとともに3次元物体の各部がnon-rigidな変化する3次元物体に適用可能であり、例えば、心臓に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0091】

【図1】本実施の形態に係る画像処理システムの構成図である。

【図2】カメラ座標系である。

【図3】顔が固定の場合のカメラ座標系、顔座標系、眼球座標系、視線座標系である。

【図4】眼球モデルである。

【図5】Dynamic Converging-Connected Gaze Modelである。

【図6】顔が動いた場合のカメラ座標系、顔座標系、眼球座標系、視線座標系である。

【図7】図1の画像処理装置において視線を推定した場合の顔の画像例であり、(a)が顔姿勢が左方向で視線が左方向の場合であり、(b)が顔姿勢が右方向で視線が左方向の場合である。

【図8】顔の唇の各特徴点を示す顔画像であり、(a)が顔の動き及び唇の動きが初期状態の場合であり、(b)が唇のみが動いた場合であり、(c)が(b)の唇の動きに顔の動きを伴った場合である。

【図9】モデル座標系である。

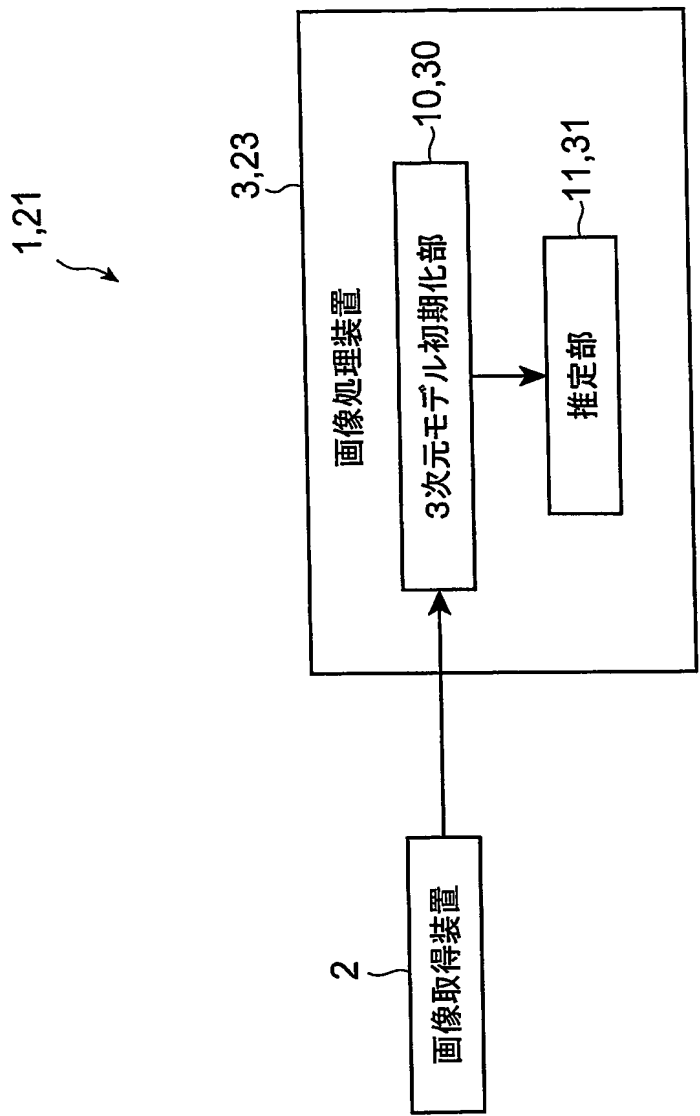
【図10】顔が並進及び回転運動した場合のモデル座標系である。

【符号の説明】

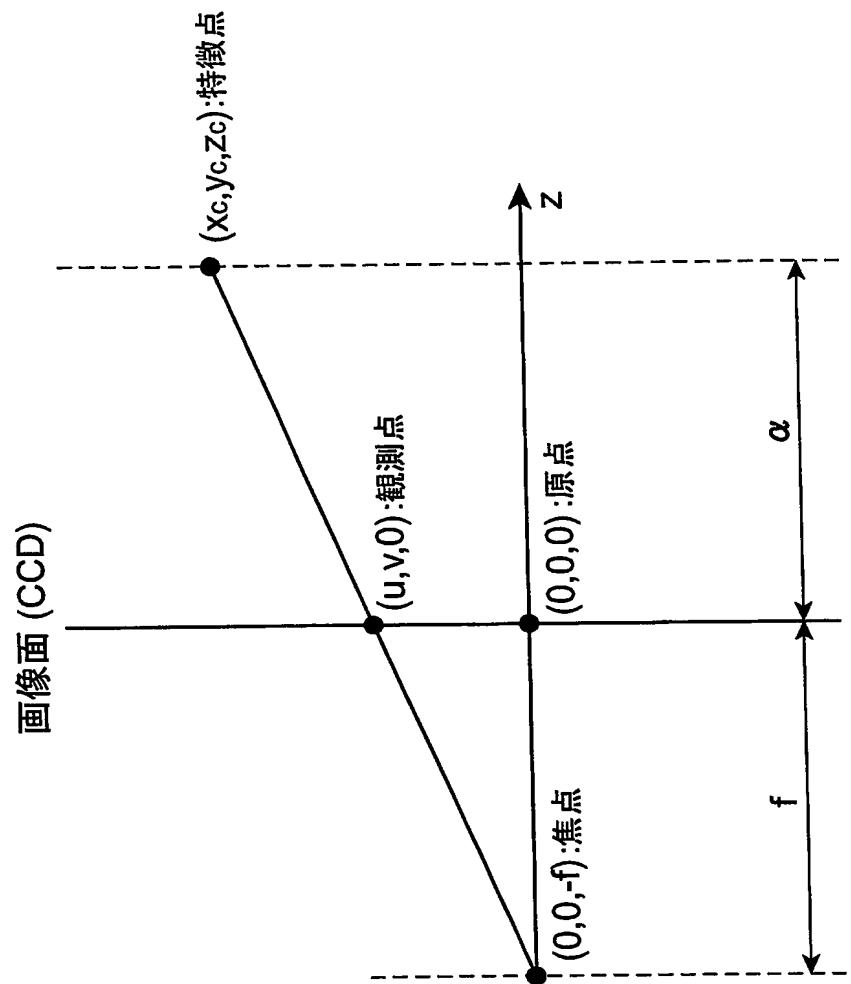
【0 0 9 2】

1, 2 1…画像処理システム、2…画像取得装置、3, 2 3…画像処理装置、1 0, 3 0…3次元モデル初期化部、1 1, 3 1…推定部

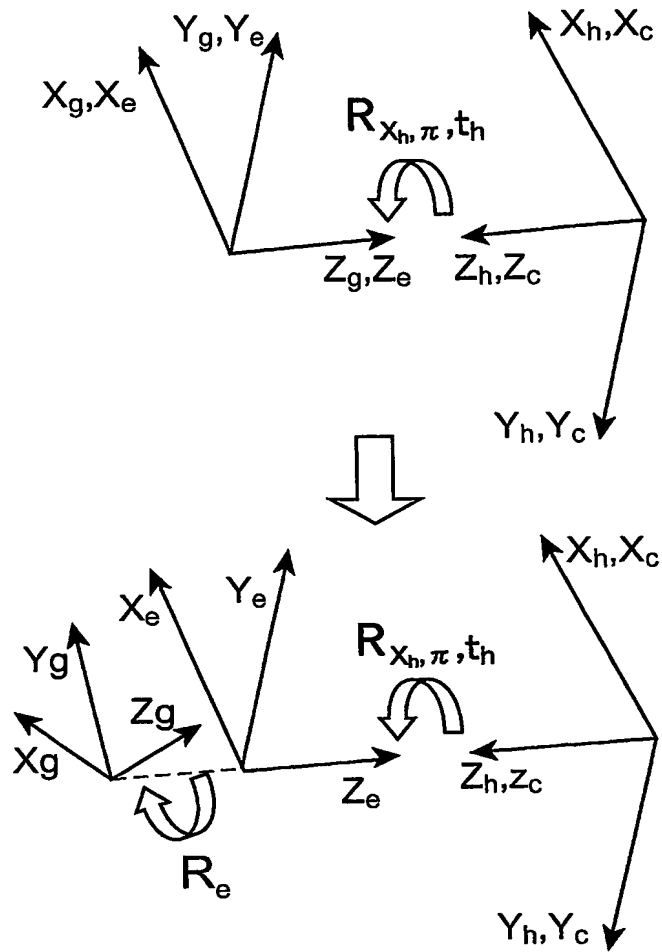
【書類名】 図面
【図 1】



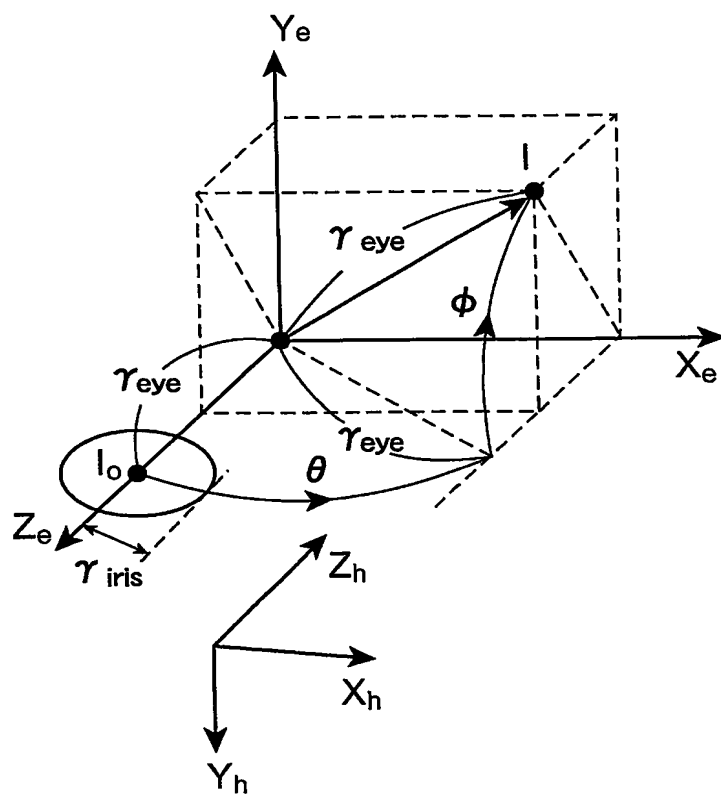
【図 2】



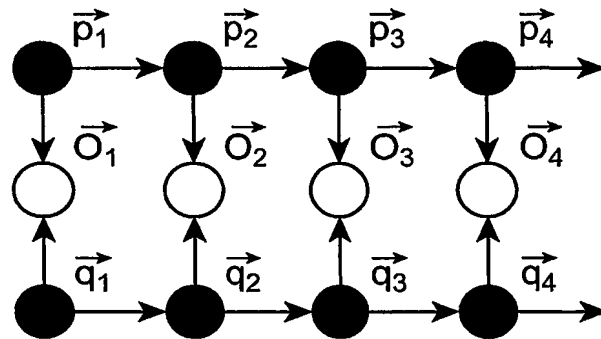
【図 3】



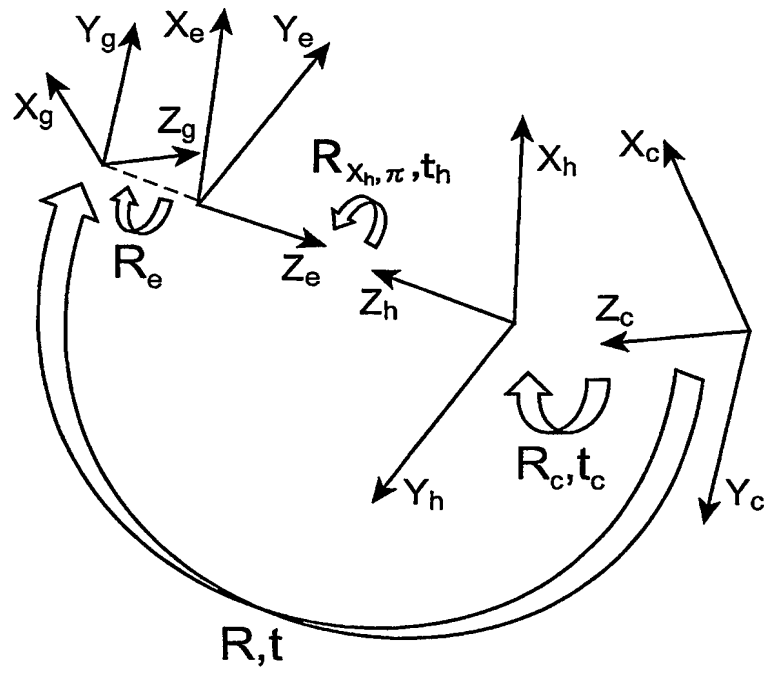
【図 4】



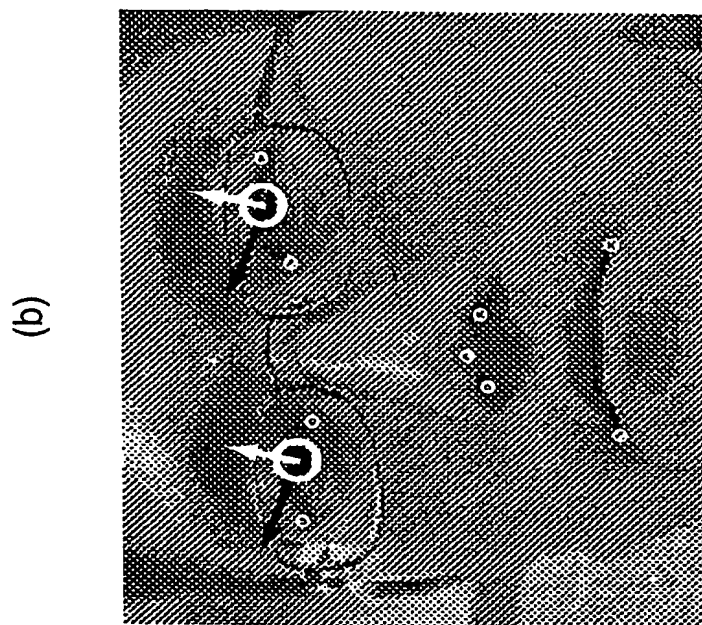
【図 5】



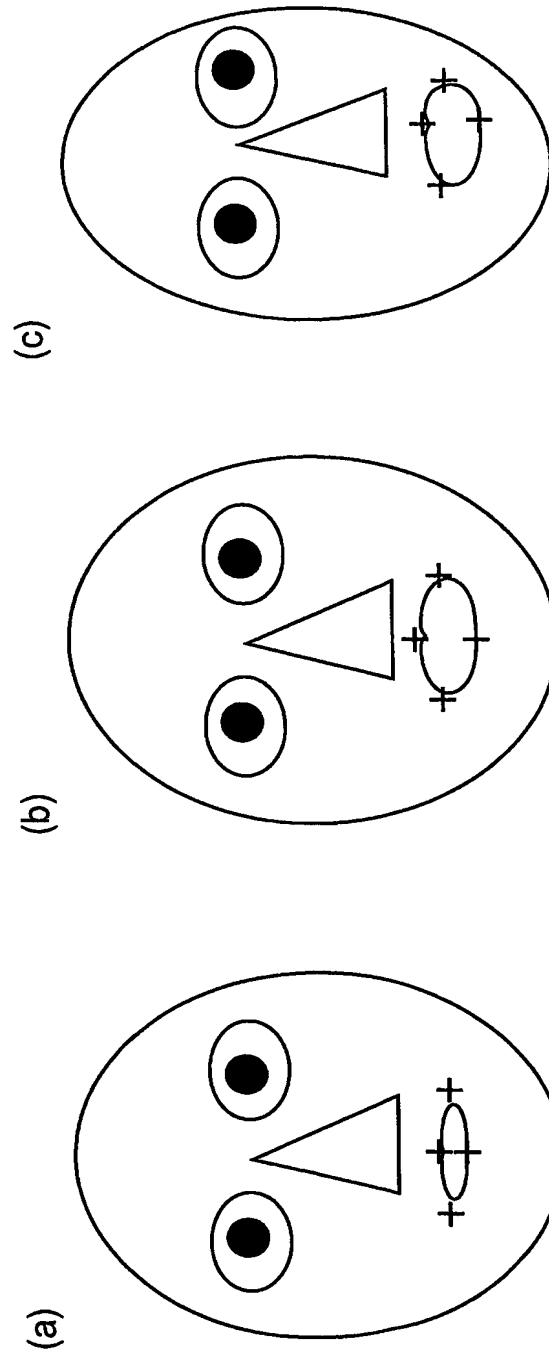
【図 6】



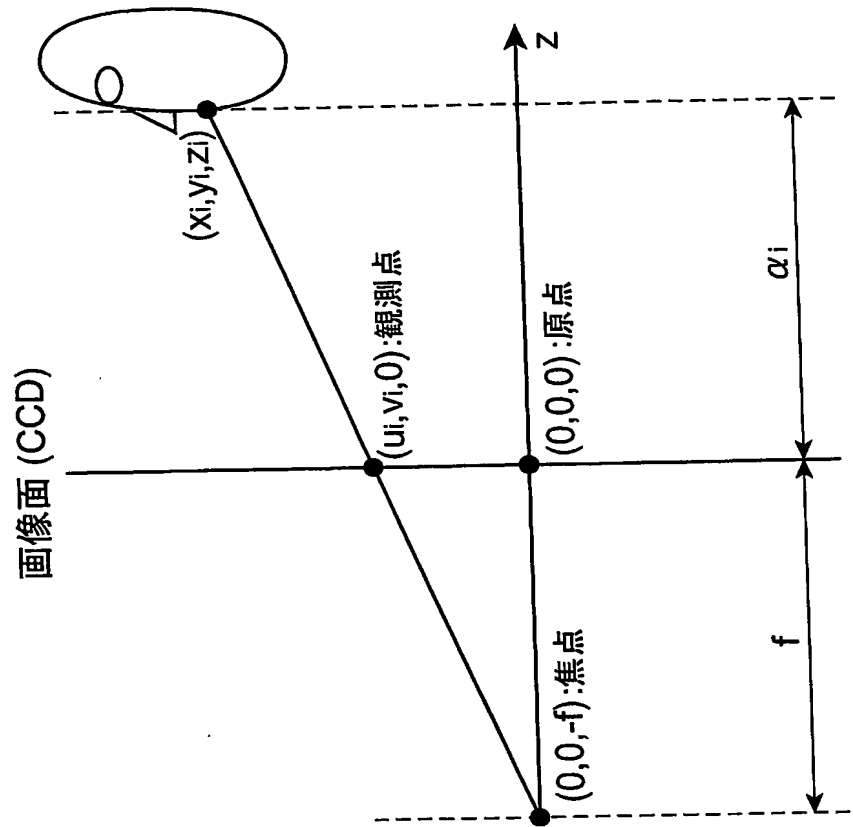
【図 7】



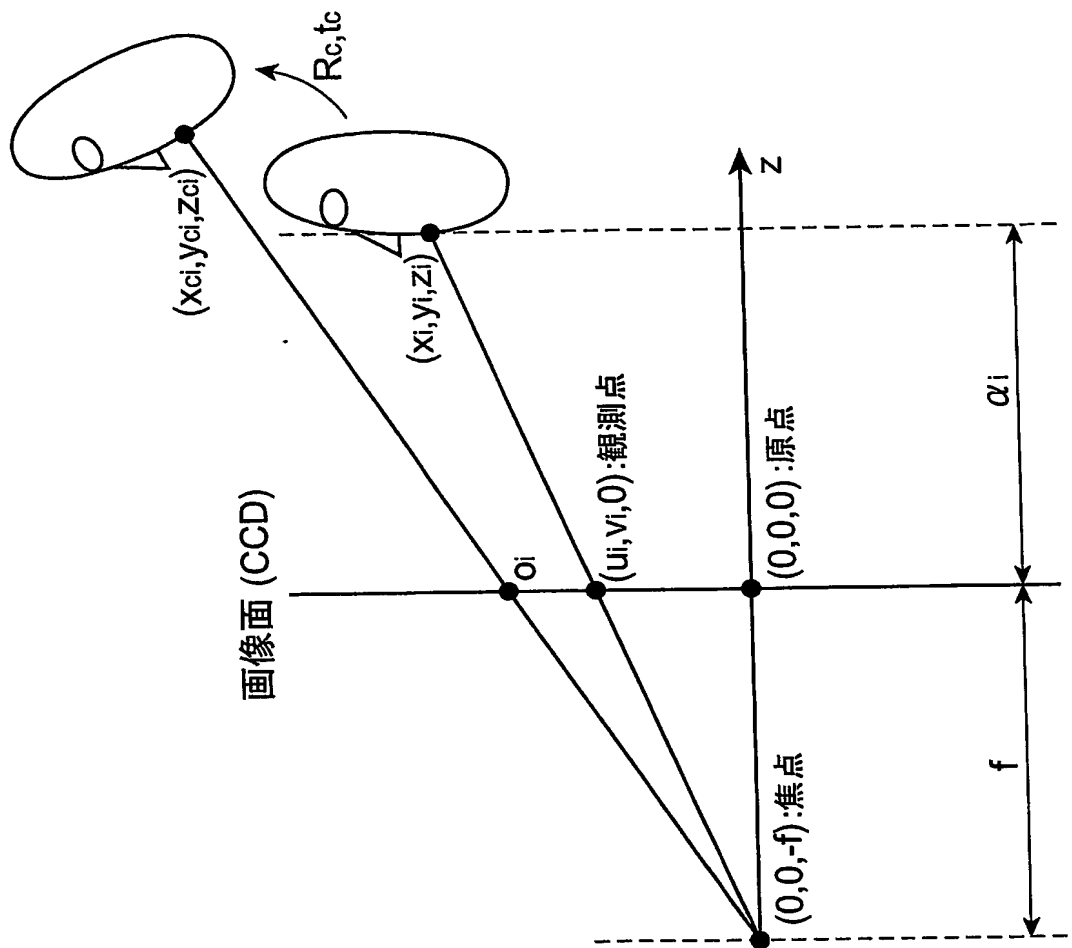
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 3次元物体の運動を高精度に求めることができる画像処理装置及び画像処理方法を提供することを課題とする。

【解決手段】 単眼カメラで顔を撮像し、撮像した動画像から視線を求める画像処理装置であって、顔画像上の瞳中心の3次元構造を静的パラメータと動的参数で定義し、静的パラメータ及び動的参数を推定することによって視線を求めることを特徴とする。また、単眼カメラで3次元物体を撮像し、撮像した動画像から3次元物体の運動を求める画像処理装置であって、画像上の3次元物体の3次元構造をrigidパラメータとnon-rigidパラメータで定義し、rigidパラメータ及びnon-rigidパラメータを推定することによって3次元物体の運動を求めることを特徴とする。

【選択図】 図1

特願 2 0 0 4 - 1 1 2 4 2 3

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 0 0 3 2 0 7]

1. 変更年月日

1 9 9 0 年 8 月 2 7 日

[変更理由]

新規登録

住 所

愛知県豊田市トヨタ町 1 番地

氏 名

トヨタ自動車株式会社

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ ~~FADED~~ TEXT OR DRAWING
- ☐ ~~BLURRED~~ OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ ~~GRAY~~ SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.